PlayStation®

学校をつくろう!!

校長先生物語

Marvelous Interactive Inc.

このたびは、"PlayStation" 用ソフト「学校をつくろう!! 校長先生物語」を
お買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

CONTENTS

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 9ブロック

SLPS 03313

ゲームの構成

ゲームの構成

2つのモード

「学校をつくろう!! 校長先生物語」では、2種類の遊び方（モード）を楽しめます。
目的に合わせて、お好みのモードをプレイしてください。

〈ストーリーモード〉
アナタが、新米の校長先生になって、任された学校を一つ一つ良い学校に育てて行く物語仕立てのゲームです。
それぞれ与えられた「学校の目的」に向かって、校舎の建設や、生徒や教職員の育成をし、その「学校の目的」を達成すると、次の学校へと舞台が進みます。

〈フリーモード〉
ストーリーモードとは異なり、与えられた10年という期間の中で、アナタ自身が「最高!」と思える学校を作ることが目的です。
たくさんお金もうけをするのも良し、学校ランクの上位を目指すも良し、不良生徒ばっかりの学校をつくってもかまいません。自由に学校をつくってください。

ゲームのはじめかた

ゲームのはじめかた

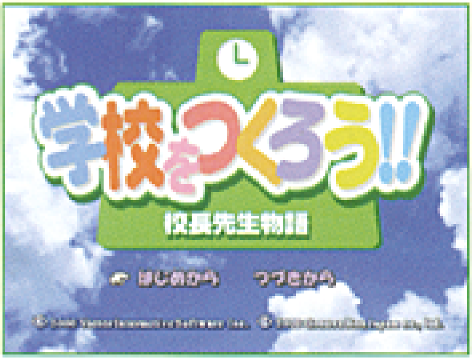
"プレイステーション" 本体に「学校をつくろう!! 校長先生物語」のディスクをセットして、POWERボタンを押して電源を入れてください。
オープニングデモに続いて、タイトル画面が表示されます。



スタートメニュー

タイトル画面で「PRESS START BUTTON」が点滅しているときに、STARTボタンを押すとスタートメニューが表示されます。

ゲームを初めてプレイする場合は、方向キーで「はじめから」に指カーソルを合わせて、○ボタンを押してください。
メモリーカードに保存されているところからプレイを再開する場合は、方向キーで「つづきから」にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。



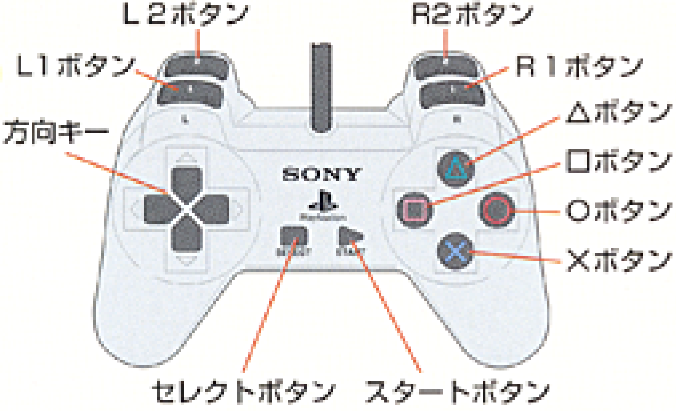
コントローラの説明

コントローラの説明

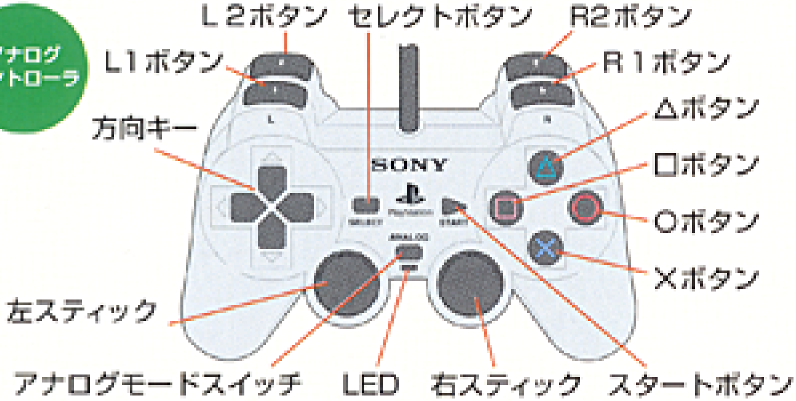
「学校をつくろう!! 校長先生物語」での、基本的なコントローラの使い方を説明します。
特殊な機能でのボタン操作に関しては、それぞれの機能の解説のところを見てください。

ボタン名称

コントローラ



アナログコントローラ



ボタン名称	建設画面	コミュニケーション画面
スタートボタン	使用しません	施設瞬間移動用メニュー表示
セレクトボタン	使用しません	使用しません
方向キー	指カーソルの移動 施設ユニットの移動	校長の移動 指カーソルの移動
○ボタン	アイコン、メニューなどの決定 施設ユニットの設置	アイコン、メニューなどの決定 会話をする メッセージの改行 ドアを開ける、階段を昇降する 各種機能を使う（各機能の解説参照） ゴミを拾う 生産物を回収する
□ボタン	施設ユニットの90゜回転	メモ帳の表示
△ボタン	施設ガイドの表示	アイコンメニュー表示 各メニューのガイド表示
×ボタン	決定のキャンセル ウインドウの消去	アイコンメニュー消去 各種ウインドウの消去 移動スピードアップ （押しながら方向キーを入れる）
L1ボタン	各種メニューのページめくり 施設ユニット選択中の階層切り替え	各種メニューのページめくり 廊下・道路の視点切り替え
L2ボタン	施設ユニット選択中の階層切り替え	施設瞬間移動用メニュー表示
R1ボタン	各種メニューのページめくり 施設ユニット選択中の階層切り替え	各種メニューのページめくり 廊下・道路の視点切り替え
R2ボタン	施設ユニット選択中の階層切り替え	

コウチョウ ノ ジタク（校長の自宅）

コウチョウ ノ ジタク（校長の自宅）画面

タイトル画面で「はじめから」を選択してゲームを始めると、最初に表示されるのがこの画面です。



校長先生の選択

ますはじめに、このゲームをするときに、アナタの分身となる「校長先生のキャラクター」を、４人の中から選んでください。

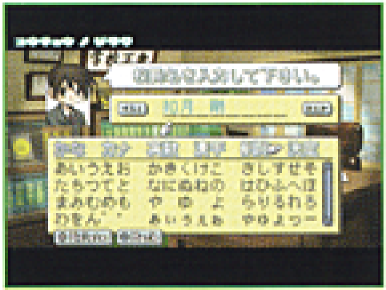
＊４人は年齢、性別は異なりますが、ゲーム進行はどの校長を選んでも変わりません。

方向キーで指カーソルを選びたい校長先生に合わせて、○ボタンを押すと確認されますので、「はい」を選んで、もう一度○ボタンを押してください。



校長名を入力する

あなたが選んだ校長先生に名前を付けることができます。
（P.53文字の入力のしかた）



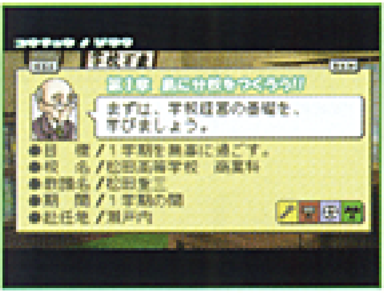
校長の自宅メニュー

校長の名前を入力すると、「校長の自宅メニュー」が表示されます。
「校長の自宅メニュー」では、次のことが行えます。
＊ストーリーモードの章、もしくはフリーモードをクリアした場合も、このメニュー画面へ戻ってきます。



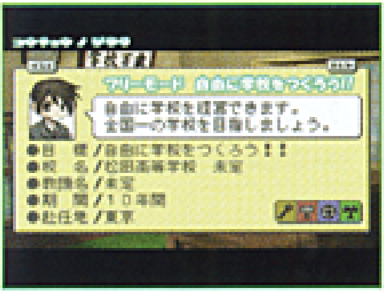
シナリオセンタク（シナリオ選択）

ストーリーモードのシナリオ、もしくはフリーモードの選択を行います。



〈ストーリーモードをはじめる場合〉

「第１章 島に分校をつくろう!!」のウインドウが表示された状態で○ボタンを押します。
「このシナリオではじめますか？」の問いに「はい」を選んで○ボタンを押すと、
ストーリーモードの第１章が始まります。
（P.12ストーリーモードとは）
＊ストーリーモードは「第１章」をクリアすると「第２章」が、「第２章」をクリアすると「第３章」が、というように、章をクリアする毎に選べる章が増えていきます。



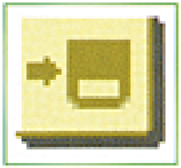
〈フリーモードをはじめる場合〉

L1ボタン・R1ボタンもしくは方向キーの左右でウインドウを切り替えて「フリーモード 自由に学校をつくろう!!」のウインドウが表示された状態で、○ボタンを押します。



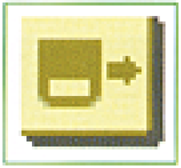
ゲットアイテム

ゲームの途中で入手できたアイテムのリストが表示されます。
＊ゲーム開始直後は、リストにはなにも表示されません。



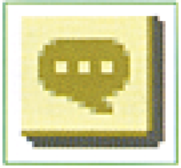
ゲームセーブ（保存）

今まで行ったゲームの状態（データ）を、メモリーカードに保存します。
（P.55ゲームのセーブ（保存）とロード（読込））



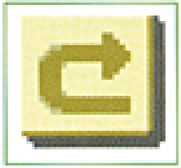
ゲームロード（読込）

メモリーカードに保存されたデータを読み込みます。
（P.55ゲームのセーブ（保存）とロード（読込））



オプション

会話速度やサウンド設定、壁紙の選択ができます。



タイトルへモドル（タイトル画面へ戻る）

タイトル画面に戻ります。

校長先生の仕事

校長先生の仕事

校長先生には、学校の運営に欠かせない、さまざまな仕事があります。



校舎の管理

学校の状況に応じて、校舎の建設をする必要があります。
生徒が増えてくると、各種教室はもちろんですが、トイレや水飲み場などの生活に欠かせない施設なども増やさなければなりません。逆に、無駄な施設や、規模拡張のためにあえて古い施設を解体する場合もあります。
また、校舎は建てたときから徐々に傷んでくるので、一定期間が過ぎたら修繕を行う必要もあります。

生徒の管理

学校は、生徒たちを教育する場所です。
そこで、校長先生の仕事の中でも、生徒の教育は最も重要です。とは言っても、直接校長先生が授業を行うわけではありません。生徒たちが暮らしやすい環境を作り、クラス担任や教科担任を指定し、授業が順調に行われているか、不満を持つ生徒はいないかなどをチェックするのです。勉強だけでなく、クラブ活動をさせたり、さまざまな学校行事を行い、心身ともに鍛え上げることも重要です。

教師、職員の管理

生徒たちを教育するために、校長先生の手足となって働いてくれるのが、教師や職員の人々。
彼らの管理も、大事な仕事です。給料の金額を決めたり、働きやすい環境を作ってあげて、それぞれの仕事の能力を伸ばしてあげましょう。

校長先生のステイタス

校長先生自身のステイタスには、以下のものがあります。
どれも大事な役割があります。



好感度



文字どおり、学校内での校長先生の好感度です。好感度が高いと、いろいろとうれしい出来事が起きたり、最終的には校長先生ランキングに影響します。

〈好感度の上げかた〉

好感度は、さまざまな原因で上下します。たとえば、生徒が要求する施設を建てているか、クラスに担任や教科担当を設定しているか、授業料や教師の給与は適正かどうか、などなど。ポイントは、生徒や教職員が不満の無いように学校を運営することです。

ゴミ収集量



不良が校内にまき散らしたゴミを、拾った量を示します。
ゴミは、用務員室で好感度を変換することができるので、面倒くさがらずに拾うとメリットがあります。

校長パワー



校長先生の指導力を示します。
主に指導室での生徒や教師への指導のときに使用します。

〈校長パワーの上げかた〉

校長パワーは、毎日50ずつ、必ず与えられます。また、保健室のベッドで休息することでも、増やすことができます。

学校運営資金



現在、校長先生が自由にできる運営資金額を示します。

〈資金の増やしかた〉

学校の収入は、主に入学金と授業料です。当然、生徒をたくさん増やせば、それだけ多くの収入が得られます。また、食堂、動物飼育、植物栽培でも収入を得ることができます。

ストーリーモードとは

ストーリーモードの大目的

ストーリーモードでのアナタの目的は、みんなから信頼される校長先生になることです。

ストーリーモードの流れ

ここでは、ストーリーモードの基本的な流れを説明します。

校長室からすべては始まる

シナリオのスタートは、校長先生の初出勤から始まります。新しく訪れた学校の校長室に入ると、さっそく教頭先生が迎えてくれます。ここで、教頭先生から、その学校での目的や、最初にしなければならない仕事のアドバイスを受けます。そのアドバイスを参考に右記のような仕事をこなしていきます。

校長先生の主な仕事とは
- 校舎の建設や解体、修繕
- 学校の収入と支出の管理
- 生徒や教職員の管理
- 校内の見回り
- 学校行事の設定
- 生徒や教職員の募集
- 生徒や教職員からの情報収集

特にやることが無い場合は、「一日の終了」をし、翌日に日付を進めます。
＊このゲームでは、自分から行わない限り、日付は進みません。するべき仕事を一通りすませてしまったと思ったら、必ず「一日の終了」を行いましょう。逆に「一日の終了」をしようとしても、行えない場合は、まだその日にやり残したことがあるはずです。そんな時は、もう一度仕事を見直してみましょう。

イベントの発生

ストーリーモードでは、ある日突然、生徒や教師から相談をされたり、思いがけない事件が発生したりします。
これらの相談事や事件を解決して、生徒や教職員たちから信頼される校長先生を目指しましょう。

校長室

校長室



ゲームの中心地となるのが、自分の部屋である「校長室」です。

ここでは、次のようなことができます。

①一日の終了
②ゲームセーブ（保存）
③経営放棄
④校舎の建設



一日の終了のしかた

校長室にあるタイムレコーダーの前に移動し、○ボタンを押します。

メニューが開くので、「一日の終了」を選択し、○ボタンを押します。
確認をされますので「はい」を選ぶと、一日が終了し、翌日に進みます。
「いいえ」を選ぶと、メニューまで戻ります。



ゲームセーブ

校長室にあるタイムレコーダーの前に移動し、○ボタンを押します。
メニューが開くので、「ゲームセーブ」を選択し、○ボタンを押します。
確認をされますので「はい」を選ぶと、それまでのゲーム状況をメモリーカードに保存することができます。
「いいえ」を選ぶと、メニューまで戻ります。

経営放棄

校長室にあるタイムレコーダーの前に移動し、○ボタンを押します。
メニューが開くので、「経営放棄」を選択し、○ボタンを押します。
確認をされますので「はい」を選ぶと、「校長の自宅画面」まで戻ります。
この際、そのシナリオでのそれまでの作業の記録は消えてしまいます。
「いいえ」を選ぶと、メニューまで戻ります。
＊「経営放棄」は、あきらかにゲームがうまく進行していない時に、自分からやり直しができるために用意しています。
赤字経営や、不良の増員など、回復の見込みが立たなくなった時に使用しましょう。

校舎の建設

校長室の入り口の横の壁にかかっている「設計図」の前に移動し、○ボタンを押すと、
校舎の設計を行うかどうか聞かれます。
「はい」を選ぶと、そのまま「建設画面」に切り替わります。



建設画面

建設画面

建設画面では、校舎施設の建設や、解体、修繕などを行うことができます。



建設アイコンメニューの説明

①建設 …………………… 施設を建設するときに使います。
②解体 …………………… 建設した施設を取り壊すときに使います。
③修繕 …………………… 建設した施設の修繕をするときに使います。
④建設マニュアル …… 建設の解説を見るときに使います。
⑤校長室へ戻る ……… 建設を終了し、校長室に戻るときに使います。



① ② ③ ④ ⑤

建設できる施設

移動施設	廊下・道路・階段
生徒施設	生徒玄関・１年生教室・２年生教室・３年生教室・生徒トイレ・生徒更衣室・水飲み場・休憩室
教師施設	職員玄関・職員室・職員トイレ・用務員室・事務室・保健室・校長室
専用施設	会議室・指導室・音楽室・美術室・家庭科室・実験室・視聴覚室・パソコン室・図書館・放送室・温室・食堂・飼育施設・機械研究室・情報処理室・教会
運動施設	体育館・グランド・プール・野球部室・サッカー部室・バスケ部室・バレー部室・野球施設・サッカー施設・バスケ施設・バレー施設
公共施設	ゴミ捨て場・駐輪場・駐車場・池・ベンチ・外灯・花壇・植木・樹木・芝・砂・土
贈呈品	体育器具室・応接室・石碑

建設物を設置する

建設物の設置は以下の手順で行います。

①アイコンメニューから「ケンセツ」を選ぶ

②設置したい建設物を選ぶ

③選んだ建設物のシンボルが、マップ上に表示される

④設置したい場所にシンボルを移動して○ボタンを押す



＊建設物を設置するときの操作

- 建設物を移動する　：方向キー
- 建設物を回転する　：□ボタン
- 設置する階をひとつ上にする　：L1ボタン／R1ボタン
- 設置する階をひとつ下にする　：L2ボタン／R2ボタン



＊建設物を設置するときの注意点

- 建設物のシンボルが暗くなっている建設物は、設置しても機能（きのう）しないことを表しています。方向キーと□ボタンで、その建設物の入り口が廊下や道路に接するように（建設物のシンボルが明るくなるように）してください。
- 施設によって、建設可能な数が決まっています。それ以上は設置できません。
- 建設物は3階まで設置することができます。
- 生徒玄関と職員玄関は、道路と廊下に接続しないと、機能しません。



建設物の情報を見る

設置した建設物の情報を見るのは以下の手順で行います。

① 「解体」、「修繕」のどちらかのアイコンを選択する
② マップ上にカーソルが表示される
③ 情報を見たい建設物にカーソルを合わせて△ボタンを押す



建設物を修繕する



建物は毎日すこしづつ老朽化しますので、一定の期間が経つと、建設物は古くなり、修繕が必要になります。
修繕が必要な建設物の修繕を行わないと、生徒と教師は不満を感じることになります。
建物の修繕は以下の手順で行います。

①アイコンメニューから「修繕」を選ぶ
②修繕方法を選ぶ

〈個別修繕〉
建設物ごとに修繕を行います。
個別修繕を選ぶと、修繕が必要な建設物は、黄色や赤色（赤色の建設物の方が傷み具合が進行しています）で表されます。
修繕を行う建設物を選んでください。

〈全体修繕〉
そのとき、修繕が必要な建設物をすべて同時に修繕します。

〈自動修繕〉
自動修繕を「on」にしていると、個別修繕と全体修繕を行わなくても、修繕が必要な建設物を自動的に修繕します。
自動修繕は、一度「on」にすると、資金の続く限り自動的に修繕が行われます。
自動修繕をやめるには、自動修繕「off」を選んでください。



建設物を取り壊す

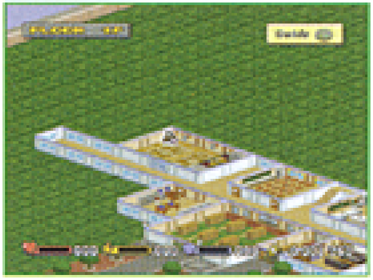
設置した建設物は、いつでも取り壊すことができます。
設置した建設物の取り壊しは以下の手順で行います。



① アイコンメニューから「解体」を選ぶ



② マップ上にトンカチカーソルが表示される



③ 取り壊したい建設物にトンカチカーソルを合わせて○ボタンを押す

※施設を「解体」する際の注意

・解体したい施設の上の階に別の施設がある場合、解体することはできません。この場合は上の施設から解体する必要があります。

・廊下や道路などを解体してしまうと、機能していたほかの施設が機能しなくなってしまうことがあります。施設のつながりを考えて解体しましょう。

建設マニュアル

建設中に、操作でわからないことができたときは、この「建設マニュアル」を選択してください。

校長室へ戻る

建設画面を終了したい場合は「校長室へ戻る」を選択してください。

コミュニケーション画面

コミュニケーション画面

ゲームは通常、コミュニケーション画面を中心に進めます。
この画面では、各種設定が自由に行えるほか、校舎や校庭を歩き回りながら生徒や教師と話をしたり、各施設の機能を利用したりすることができます。

画面の説明

〈コミュニケーション画面共通の表示〉



①施設名表示ウインドウ
施設内では、その施設の名称が表示されます。

②校長先生ステイタス
現在の「好感度」「校長パワー」「ゴミ収集量」「学校運営資金」が表示されます。

〈通路歩行時の表示〉



①施設名表示ウインドウ
廊下や道路では、近くに入り口のある施設の名称が表示されます。

②方位計
自分がどの方角を向いているかを示す方位計が表示されます。

アイコンの表示

コミュニケーション画面では、どこにいる状態でも△ボタンを押すとコミュニケーションアイコンが表示されます。コミュニケーション・アイコンにはさまざまな機能があります。



〈アイコンの説明〉



① クラス名簿
現在機能しているクラスの情報を見たり、設定を変更する場合に使用します。



② 教師名簿
現在学校に在籍している教師の情報を見たり、指導をする場合に使用します。



③ 職員名簿
現在学校に在籍している職員の情報を見たり、指導をする場合に使用します。



④ 学校情報
学校内のさまざまな情報を見る場合に使用します。



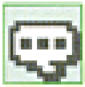
⑤ 行事設定
学校で行われる各種の行事を設定する場合に使用します。



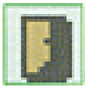
⑥ 募集
生徒や教師を募集する場合に使用します。



⑦ 経営マニュアル
学校運営に欠かせないさまざまな操作の解説を見る場合に使用します。



⑧ オプション
ゲームの各種設定を変更する場合に使用します。



⑨ 校長室へ戻る
今いる場所から、直接校長室に戻る場合に使用します。

校長先生の移動のしかた

〈通常の歩行〉

校長先生は、方向キーの上下左右を押すと、押した方向に歩きます。

〈スピードアップ〉

×ボタンを押しながら、方向キーを押すと、通常より速いスピードで走ることができます。

〈施設の出入り〉

廊下や道路と施設内を出入りする場合は、ドアの前で止まり、○ボタンを押します。

〈階段の上り下り〉

階段の前で止まり、○ボタンを押します。
メニューが表示されたら、進みたい階を選んで決定します。

〈施設へのダイレクト移動〉

移動したい施設が決まっている場合、廊下や道路を通らずに直接その施設へ移動することができます。
校長先生が歩ける状態のときに、スタートボタンを押すと、現在建設されている施設の一覧が表示されます。
その中から、移動したい施設を選んで○ボタンを押します。
ただし、一度移動するごとに、校長パワーを50消費します。

生徒や教職員との会話

コミュニケーション画面では、学校中の生徒や教職員と会話をすることができます。
会話の中には、その学校の問題点や、運営するうえでのヒントが隠されている場合があります。
できるだけ多くの人々と会話をして、校内の意見を学校経営に役立てるようにしましょう。



〈会話のしかた〉

画面内にいる生徒や教職員と話をする場合は、話をしたい相手の前で止まり、○ボタンを押します。

クラス名簿

クラス名簿

生徒の存在

このゲームでは、生徒は非常に大きな役割を持っています。
学校は、主に生徒の入学金や月々の授業料によって運営されます。
また、生徒の能力が高くなれば、学校全体の評価が上がり、より多くの生徒を集めることができます。
逆に生徒が不満ばかりを持っていると、不良が増え、授業料が払われなくなるばかりか、学校の評判を落とすような事件を起こすようになってしまいます。
ですから、校長先生の仕事の中でも、生徒の管理は最も重要なものです。



クラス名簿の開きかた

① アイコンメニューの「クラス名簿」を選択します。
② ○ボタンを押すと、クラスメニューが表示されます。
③ 見たいクラスを選択し○ボタンを押すと、クラス名簿が表示されます。

クラス名簿の見かた

生徒は、クラス単位で管理するようになっています。

クラス情報ウインドウ

①表示されているクラス名

②クラスの性格

③生徒の人数

　＊青字は男子、赤字は女子を示します。そして、黒は合計人数を示しています。

④設定担任名／相性マーク

⑤設定教科数／相性マーク

⑥能力ゲージ

設定メニュー



①担任設定

このクラスを受け持つ担任の教師を設定します。

②教科設定

このクラスの各教科を受け持つ教科担当教師を設定します。

③自動設定

担任と教科担当教師を自動的に設定します。

④授業風景

教室での授業の様子を見ることができます。

生徒情報ウインドウ

①一般生徒

このクラスにいる一般生徒の人数を表示します。

②特待生徒

このクラスにいる特待生の人数を表示します。

③不良生徒

このクラスにいる不良生徒の人数を表示します。

　＊青字は男子、赤字は女子を示します。

担任設定

各クラスには、担任教師を決めてあげる必要があります。
担任の決まっていないクラスは、野放しになってしまい、生徒たちの能力は上がらず、不良化してしまいます。
また、担任の教師を選ぶときには、クラスの性格と教師の性格の相性に気をつけましょう。
相性の良い組み合わせなら、どちらの能力も上昇しますが、組み合わせが悪いとどちらにも不満がたまってしまい、能力が伸ばせません。
相性の善し悪しは、ゲームを進めていくと自然とわかってくるものです。

〈担任設定のしかた〉



①設定メニューから「担任設定」を選択し○ボタンを押す。
②担任にしたい教師の専門教科を選択する。
③教科ごとの教師名簿が表示されるので、L1ボタン／R1ボタンを押しながら、担任にする教師を選ぶ。
④教師が決まったら、「設定する」を選ぶ。
⑤その教師の考え方が知りたい場合は「コメント」を選ぶ。
⑥担任の設定を終えたら、×ボタンを押し、クラス名簿に戻る。

〈担任の解除のしかた〉

①設定メニューから「担任設定」を選び、教科別リストを表示させます。
②リストの一番下にある「担任解除」を選択します。

教科設定

各クラスには、担任と同様に各教科を教える教科担当教師を決めてあげる必要があります。教科担当教師は、教科の成績をあげる機能をします。担任同様、クラスと相性の良い教師を選んで設定しましょう。

〈教科設定のしかた〉



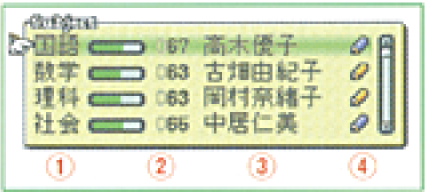
①設定メニューから「教科設定」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
②教科設定ウインドウが表示されるので、設定したい教科を選択する。
③教科ごとの教師名簿が表示されるので、L1ボタン／R1ボタンを押しながら、教科担当にする教師を選ぶ。
④教師が決まったら、「設定する」を選ぶ。
⑤その教師の考え方が知りたい場合は「コメント」を選ぶ。
⑥教科担当の設定を終えたら、×ボタンを押し、クラス名簿に戻る。
⑦同じことを繰り返し、全教科の担当教師を設定する。

〈教科設定の解除〉

教科担当は、一度に全員を解除する場合に使用します。
①設定メニューから「教科設定」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
②教科設定ウインドウが表示されるので、一番下にある「全教科担当解除」を選択する。
＊教科ごとに担当を解除することはできません。

〈教科設定ウインドウの見かた〉

①教科名　②教科成績　③教科担当教師名　④相性マーク



自動設定

担任や担当教師を一人一人設定するのが面倒な場合は、自動設定を選ぶことができます。
この場合、性格の相性などに関係なく、在籍する教師が自動的に割り振られます。
クラスの数に教師が不足している場合は、設定されない場合もありますので注意しましょう。

〈自動設定のしかた〉

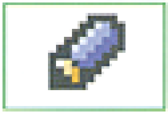
① 設定メニューの「自動設定」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
② 自動的に担任と教科担当が決められる。

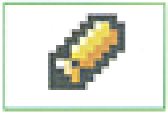
＊担任、教科担当を決めるときの注意
担任は１人につき１クラス、教科担当は１人につき３クラスまで担当させることができます。

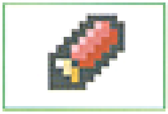
相性マークの見かた

〈担任との相性〉

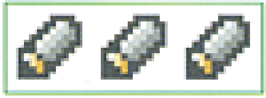
設定担任名の後ろの鉛筆マークは、その担任との相性を示しています。鉛筆マークが青ならば相性が良い、黄なら普通、赤は悪い状態です。また、設定したばかりのときは、鉛筆の色は白のまま変りません。翌日まで待ちましょう。

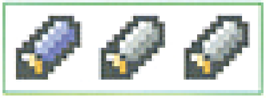

相性が良い状態

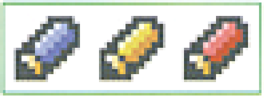

相性が普通の状態


相性が悪い状態

〈教科担当との相性〉


教科担当が
決まっていない状態


教科担当全員、
相性が良い状態


相性が良い教師、
普通の教師、悪い教師が
それぞれいる状態

３つの鉛筆マークは、全１０教科の教科担任との相性を示しています。３つの鉛筆のうち、左が青、中が黄、右が赤となります。教科担当クラスが一人もいない場合は、３本の鉛筆は白いままです。青鉛筆のみが表示されている場合は、全教科担当の相性が良いということです。全ての鉛筆が表示されているということは、現在の相性に、良い・普通・悪いの全てが存在しているといえます。各教師との相性は、教科設定ウインドウ内の鉛筆マークで、知ることができますが、クラス情報だけで、現在の相性を知る手段となっています。

クラスの能力

各クラスの能力は「学力」「運動」「道徳」によって評価されます。
教科担当の教師のスキル、相性、特待生や不良生徒の数などが、能力の伸びに影響します。

教師名簿

教師名簿

「教師」は、「生徒」の能力を上げるために欠かせない存在です。
その教師を管理するための画面が「教師名簿」です。

教師名簿の開き方

①アイコンメニューの「教師名簿」を選択します。
②教科ごとの教師メニューが開くので、見たい教科を選びます。
③教師名簿ウインドウが開きます。



教師名簿のみかた

教師名簿ウインドウ

①教師名
②性格
③担当教科
④年齢
⑤勤続年数 ー 給与
⑥ＥＸＰ（経験値）
⑦ＳＫＩＬＬ（能力）
⑧担任クラス
⑨教科担当クラス数
⑩担当クラブ
⑪不満指数

メニューウインドウ

①スキル修得
②給与変更
③コメント
④解雇

スキルウインドウ

①基礎教育
②心身教育
③リラックス
④応用教育

経験値（ＥＸＰ）の説明

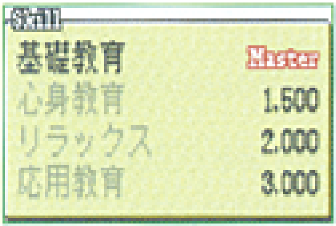
教師には、それぞれ「経験値（ＥＸＰ）」が与えられます。
学校に雇う前から経験値の高い人もいれば、最初は0の人もいます。
この経験値は、「スキル」の修得に役立てます。

経験値を上げるには

経験値は、以下の場合に増えていきます。

①担任に設定されている
②教科担当に設定されている
③担任、教科担当の受け持ちのクラスとの相性の状態
＊教科担当の場合は、受け持つクラスが多ければ多いほど、経験値も多く増えます。

スキル（ＳＫＩＬＬ）の説明



スキル（ＳＫＩＬＬ）とは、教師や職員が持つことができる特殊な能力のことです。
この能力を修得させると、教師であれば効率の良い教育が、職員であれば効率の良い仕事ができるようになります。
このスキルは、教師や職員一人一人が持っている経験値（ＥＸＰ）と引き換えに与えられます。
＊一度修得したスキルは、その人が学校を辞めるまで覚えています。

スキル修得のしかた

①教師名簿のメニューの「スキル修得」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押します。
②指カーソルが「スキルメニュー」に移ります。
③その人に修得させたいスキルに指カーソルを合わせ、○ボタンを押すと、経験値がスキル修得に必要な数値以上ある場合は修得できます（スキルの後ろに「Ｍａｓｔｅｒ」と書かれます。）
④スキルの内容を知りたい場合は、△ボタンを押します。すると、スキルの内容説明を見ることができます。

給与変更

教師には、給与を支払う必要があります。
給与の金額を決めるのは校長先生の仕事です。
給与の金額が、その教師の能力（年齢、経験、勤続年数）に対して少ないと、その人は不満を溜めてしまいます。

給与変更のしかた

①教師名簿を開き、メニューの「給与変更」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押します。
②金額変更ウインドウが表示されますので、方向キーの上下で金額を変更し、○ボタンを押します。
教師のステイタスウインドウの給与欄が、設定した金額に変更されます。

コメント

その教師の仕事に対する考え方や、得意分野などの情報を知るには「コメント」を読むと良いでしょう。
運動部の顧問などを任せる場合、得意なスポーツなどを参考にすると、良い結果が得られます。

コメントを読むには

① 教師名簿を開き、メニューの「コメント」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押すと、コメントウインドウが表示されます。
② 閉じる場合は、×ボタンを押します。

解雇

教師が何らかの理由で不要になった場合、解雇（辞めさせる）する事ができます。
但し、解雇は、他の教師に「不満」を与えてしまううえ、好感度にも影響するので、あまりオススメできません。

解雇のしかた

① 教師名簿を開き、メニューの「解雇」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押します。
② 確認のメッセージが表示されます。「はい」を選ぶと、その教師は解雇できます。

職員名簿

職員名簿

「職員」は、『学校』の維持をするのに欠かせない存在です。
このゲームでは、用務員・事務員・保健員・コックの4種類の職員がいます。
その職員を管理するための画面が「職員名簿」です。



職員名簿の開き方

① アイコンメニューの「職員名簿」を選択します。
② 現在学校にいる職員のリストが開きますので、見たい職員に指カーソルを合わせて○ボタンを押します。
③ 職員名簿ウインドウが開きます。

職員名簿のみかた

職員名簿ウインドウ

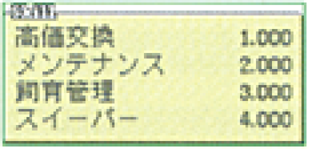
① 職員名
② 職種
③ 年齢
④ 所属施設
⑤ ＥＸＰ（経験値）
⑥ ＳＫＩＬＬ（能力）
⑦ コメント

メニューウインドウ

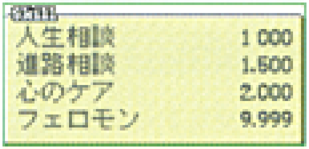
① スキル修得

スキルウインドウ

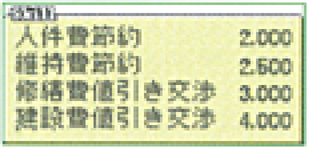
職員の場合は、修得できるスキルは職種ごとに異なります。



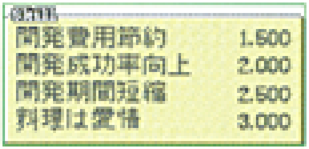
〈用務員〉
① 高価交換
② メンテナンス
③ 飼育管理
④ スイーパー



〈保健婦〉
① 人生相談
② 進路相談
③ 心のケア
④ フェロモン



〈事務員〉
① 人件費節約
② 維持費節約
③ 修繕費値引き交渉
④ 建設費値引き交渉



〈コック〉
① 開発費用節約
② 開発成功率向上
③ 開発期間短縮
④ 料理は愛情

経験値（ＥＸＰ）の説明

職員には、それぞれ「経験値（ＥＸＰ）」が与えられます。
この経験値は、「スキル」の修得に役立てます。

経験値を上げるには

職員の場合、経験値は、以下の場合に増えていきます。
① 在籍日数１日毎に一定数増える
② 学期末などにボーナスとして与えられる

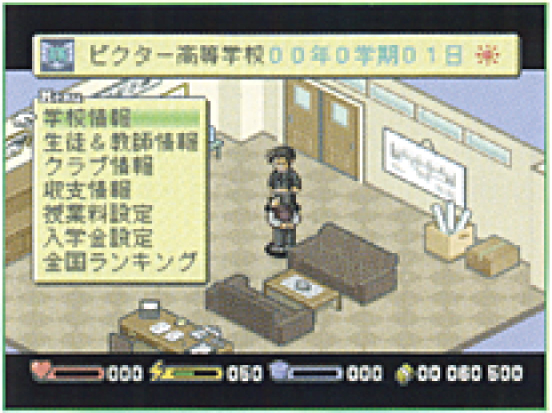
スキル修得

教師のスキル修得と同様に行います。（Ｐ.28「教師名簿」参照）

学校情報

学校情報

「学校情報」は文字どおり、学校のあらゆる情報をーまとめに見ることができるところです。
また、授業料や入学金の設定もここで行います。校長先生として、こまめにチェックをしながら学校運営を行うようにしましょう。



授業料設定

授業料は、生徒から学期ごとに集める収入です。この金額設定が高いと、生徒は不満を感じます。学校に資金が多くある場合はできるだけ安くし、資金が無い場合のみ高い設定にしましょう。

設定のしかた

①学校情報メニューの「授業料設定」に指カーソルを合わせ○ボタンを押します。
②金額入力のウインドウが表示されるので、方向キーの上下で金額を変更します。
③金額を決めたら○ボタンを押すと、確認メッセージが表示されるので「はい」を選ぶと
④授業料が入力した金額に変更されます。

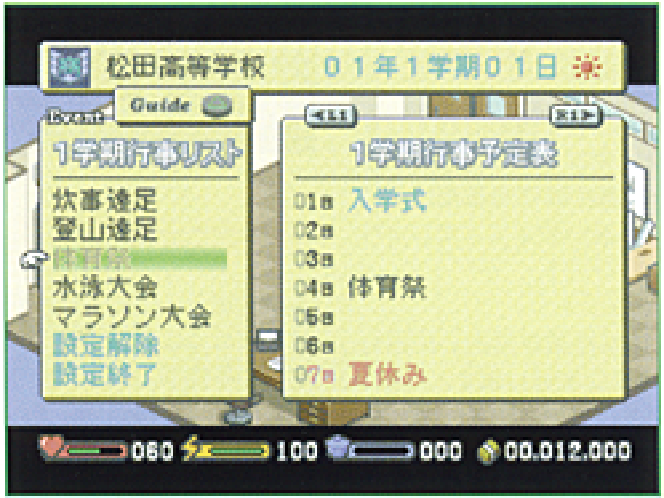
入学金設定

入学金は、１年に一度、新入生を入学させるときに集める収入です。
学校の平均学力に比べあまり高いと、新入生は校長に不満を持ったまま入学してきます。
金額の設定のしかたは、「授業料設定」のしかたと同じです。
※特待生徒は、入学金、授業料がともに免除されます。

行事設定

行事設定

「行事設定」では、生徒のレクリエーションを目的で行う行事を、学期ごとに設定する場所です。
学校行事を行うと、開催費用がかかりますが、校長先生の好感度が高くなります。
行事を行わなくても、学校運営はできますが、人気獲得のためにも行事はできるだけ設定しましょう。
行事を設定できるのは入学式の日のみです。
1学期は4日に、2学期は10日と11日に、3学期は16日に行事予定が設定されます。



行事設定のしかた

①「行事設定」アイコンに指カーソルを合わせ〇ボタンを押すと、行事設定ウインドウが開きます。
② 開いた時点では、1学期の予定表が表示されています。2、3学期の予定を設定する場合は、L1ボタン、R1ボタン、方向キーの左右でページを切り替えます。
③ 設定したい学期のページが開いたら、設定したい行事に指カーソルを合わせ〇ボタンを押します。
④ 行事内容が知りたい場合は、指カーソルを合わせて△ボタンを押します。
⑤ 行事の設定が終了したら、「設定終了」に指カーソルを合わせ〇ボタンを押します。
⑥ 行事の開催費用の確認メッセージが表示されるので、「はい」を選ぶと、行事設定が終了します。

行事設定の解除のしかた

①「行事設定」アイコンに指カーソルを合わせ〇ボタンを押すと、行事設定ウインドウが開きます。
② 開いた時点では、1学期の予定表が表示されています。2、3学期の予定を解除する場合は、L1ボタン、R1ボタン、方向キーの左右でページを切り替えます。
③ 解除したい学期のページが表示されたら、「設定解除」に指カーソルを合わせ〇ボタンを押します。
④ その学期の行事予定が解除されます。

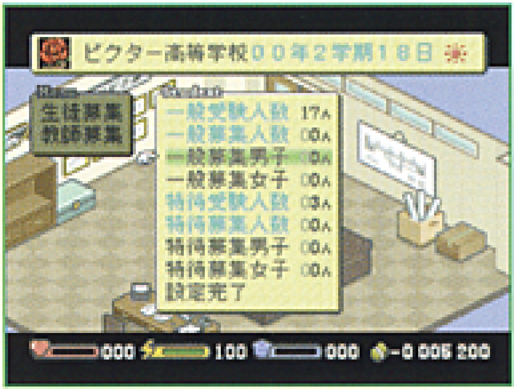
募集

募集

生徒や教師は、なにもしなければ学校に来てくれません。
そこで「募集」をする必要があります。
＊生徒は、何も設定しなくても入学してきます。
（一般応募人数が全員入学してきます。男女の割合は半分づつです。特待生は入学してきません。）
また、ストーリーモードでは、生徒募集できません。

生徒の募集

生徒の募集は、毎年2学期18日に行います。
一般生徒と特待生徒に分けて行います。
受験人数は、学校の評判が上がると増え、下がると減ります。
募集できる人数は、受験者数以下です。



〈生徒募集のしかた〉

①「募集」アイコンに指カーソルを合わせ、〇ボタンを押す。
②メニューが開くので、「生徒募集」に指カーソルを合わせ、〇ボタンを押す。
③生徒募集リストが開く。
④募集したい生徒種類に指カーソルを合わせ、〇ボタンを押す。
⑤人数設定ウインドウが開くので、方向キーの上下で人数を入力する。

⑥ 各種類ごとの人数設定が終了したら、設定完了に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
⑦ 確認メッセージが表示されるので、「はい」を選ぶと、募集は完了する。
＊この時、最低限の学校運営のために、合計15人は生徒を募集して下さい。

教師の募集

教師の募集は、いつでも行えます。
教師は、各教科ごとに最大12人まで雇うことができます。



〈教師の募集のしかた〉

① 「募集」アイコンに指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
② メニューが開くので、「教師募集」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
③ 教科メニューが表示されるので、募集したい教科教師に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
④ その教科の就職希望者名簿が開く。
⑤ L1ボタン、R1ボタンを使って、名簿のページをめくり、採用したい教師を選ぶ。
⑥ 教師のやる気を判断したい場合は、「コメント」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
⑦ 採用する教師が決まったら、「採用する」に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
＊1日に12人全員雇ってしまうと、その日の就職希望者はいなくなってしまいますので、翌日まで待ちましょう。そうすれば新たな就職希望者が現れます。

ゴミの役割と処理

ゴミの役割と処理

このゲームでは、学校に不良が増えると、校内をゴミで散らかされてしまいます。
そこで、校長先生自らゴミを拾う作業をしなければならなくなります。
が、ゴミを拾って歩き、ある程度たまった段階で用務員室に行くと、用務員がゴミを校長先生の好感度に変換してくれます。
校内をコツコツ歩き、ゴミをたくさん集めれば、それだけ良いこともあるのです。

ゴミの集めかた

ゴミは、不良生徒の存在する教室内と休憩室にしか存在しません。
ゴミの前で、○ボタンを押すと、拾うことができます。
拾ったゴミの量は、ゴミ箱ゲージで確認することができます。



ゴミと好感度の交換のしかた

① ゴミ箱ゲージがある程度貯まったら、用務員室へ行く。
② 用務員室にいる用務員の前で○ボタンを押す。
③ ゴミを交換するかどうかの確認メッセージが表示されるので「はい」を選択する。
④ ゴミ箱ゲージが減り、好感度ゲージが増加する。



クラブの部室

クラブの部室

クラブ活動は、学校の知名度を上げるうえで重要な要素です。
また、順調に強く育てることができれば、校長先生の好感度を上げることに役立ちます。



クラブの設立

① 部室に入る。
② 部室のテーブルの上に、練習ノートがありますので、その前で○ボタンを押す。
③ 初めて部室に来た場合は、その時点でそのクラブが設立される。
④ 続いてクラブ情報ウインドウが表示される。

クラブの運営のしかた

クラブは、ただ設立しただけでは機能しません。
顧問の教師の設定や、練習メニューの設定などを行います。



〈クラブ情報ウインドウの見かた〉

① クラブ名
② 部員数
③ 顧問教師名
④ 成績
⑤ 部員の状態
⑥ メニュー
⑦ 部員数内訳

〈練習のさせかた〉

① クラブ情報ウインドウのメニューの練習に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
② トレーニングメニューウインドウが開く。
③ 練習内容を選び、指カーソルを合わせ○ボタンを押す。
④ 選手がアクションをする毎に、その練習が行われる。
⑤ クラブの体力・技術・根性のうち、練習に見合った能力が上昇する。



〈練習をする上での注意〉

練習は、それをする毎に選手（クラブ）に疲労を与えます。
一度にいろいろな練習を無理にさせると、選手の疲労がピークに達し、校長先生の好感度を下げてしまいます。
疲労は1日経過すると0に回復するので、選手の様子を見ながら練習させるようにしましょう。

顧問

クラブには、顧問の教師が必要です。
顧問が決まっていないクラブでも練習は行えますが、校長先生の好感度が下がります。

〈顧問の設定のしかた〉

① メニューから「顧問設定」を選択し○ボタンを押す。
② 顧問にしたい教師の専門教科を選択する。
③ 教科ごとの教師名簿が表示されるので、L1ボタン／R1ボタンを押しながら、顧問にする教師を選ぶ。
④ 顧問が決まったら、「設定する」を選ぶ。
⑤ その教師の考え方が知りたい場合は「コメント」を選ぶ。
⑥ 顧問の設定を終えたら、×ボタンを押す。

特待生

クラブを強くするには、特待生の加入が欠かせません。
特待生の入部したクラブは、校長先生への好感度が高くなります。

〈特待生の設定のしかた〉

① メニューから「特待生設定」を選択し○ボタンを押す。
② 無所属特待生の人数が表示されるので、その人数の中から、そのクラブに何人入部させるかを方向キーの上下で入力する。（各部に設定できる特待生徒の人数は5人までです。）

廃部

クラブ活動を止めさせたい場合は、廃部をさせることができます。

〈廃部のしかた〉

① メニューから「廃部」を選択し○ボタンを押す。
② 確認メッセージが表示されるので「はい」を選択する。

成績掲示板

各クラブの部室の入り口横の壁には、掲示板があります。この掲示板は、その時のクラブの状況を簡単に知りたい場合に役立ちます。

〈掲示板の見かた〉

① クラブの部室に入る。
② 入り口左側の掲示板の前で止まり、○ボタンを押す。
③ 掲示内容が表示される。



特殊な施設

特殊な施設とは

このゲームのコミュニケーション画面では、さまざまな機能を備えた施設を使い、学校運営に役立てることができます。

特殊な施設と機能の一覧

「指導室」	生徒指導／教師指導
「音楽室」	校歌作曲
「美術室」	校章設計
「放送室」	ＢＧＭ変更
「食堂」	メニュー開発
「温室」	苗の購入
「飼育施設」	飼育動物購入／飼育委託／エサ補給
「教会」	お祈り
「各部室」	クラブの設立／廃部／練習／顧問設定／特待生徒の設定
「校長室」	一日の終了／ゲームセーブ／校舎建設

＊これらの施設の機能を使用するためには、その施設が建設されていなければなりません。

指導室

不良生徒の更正指導や教師の不満を解消することができます。



不良生徒の更正指導

不良生徒は、指導室で更正させることができます。

〈指導のしかた〉

① 指導室に入る
② 画面上側の机に載っている黒いノートの前で、○ボタンを押す。
③ 不良生徒のいるクラス名のリストが表示されるので、指導したいクラスに指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
④ 指導方法を選択し、○ボタンを押す。
⑤ 不良がいなくなったクラスは、リストから消える。

＊指導をする際に、指導に応じた「指導パワー」を消費します。



不満教師の指導

不満を持つ教師は、長期休暇を与えるか、ボーナスを与えることで、不満解消させます。



〈不満解消のしかた〉

① 指導室に入る
② 画面下側の机に載っている緑のノートの前で、○ボタンを押す。
③ 不満を持つ教師のリストが表示されるので、指導したい教師に指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
④ 指導方法を選択し、○ボタンを押す。
⑤ 指導した教師は、リストから消える。

＊担任や教科担当をしている教師に長期休暇を与えた場合は、代わりの教師を設定する必要があります。
＊特別ボーナスの金額は、その教師の年齢に応じて増減します。

音楽室

音楽室では、学校の校歌を変更したり、オリジナルの作曲をすることができます。





校歌を変更する

校歌は、ゲームの途中で自由に変更することができます。あらかじめ5曲が用意されています。
また、ストーリーモードをクリアすることで譜面が増えていきます。

校歌ウインドウの見かた

①校歌パネル　③作曲ウインドウ　⑤楽器
②編集コマンド　④テンポ

〈校歌の変更のしかた〉

①音楽室に入る
②ピアノの上に載っている楽譜の前で○ボタンを押す。
③メニュー画面が開くので、音符マークのついたパネルのいずれかに指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
④聞いてみる場合は「再生する」、校歌に設定する場合は「設定する」を選ぶ。

校歌を作曲する

簡単な操作で、校歌を自分で作曲することができます。
曲は、最長32小節分までつくることができます。

〈作曲のしかた〉

① 校歌ウインドウが開いた状態で、「ＦＲＥＥ」と書かれたパネルに指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
② 指カーソルが作曲ウインドウに移る。
③ 方向キーの上下で、音符を入力する。
④ 次のマスへ方向キーの右で指カーソルを動かす。
⑤ 以降③④を繰り返す。
⑥ すべてのマスに入力を終えたら、R1ボタンで、次のページを開き、③④を繰り返します。
⑦ 作曲の途中で、試し聴きをしたい場合は、ページ毎にはセレクトボタンを、入力したところすべての場合は○ボタンを押します。
⑧ 作曲が終了したら、スタートボタンを押します。終了確認メッセージが表示されるので「はい」を選びます。
⑨ 続いて効果を保存するかどうかの確認をされます。

曲のテンポを変える

曲のテンポを変えるには、R2ボタンを押します。
「ふつう」→「おそい」→「はやい」の順に切り替わります。

楽器を変える

曲を演奏する楽器を変えるには、□ボタンを押します。
「ピアノ」→「ベル」→「オカリナ」→「ギター」の順に切り替わります。

美術室

美術室では、校章のデザインを変更したり、自分のオリジナルの校章をデザインすることができます。





校章を変更する

校章は、ゲームの途中で自由に変更することができます。あらかじめ5つのデザインが用意されています。
また、ストーリーモードをクリアすることで校章が増えていきます。

〈校章の変更のしかた〉

①美術室に入る。
②教卓の上に載っている美術書の前で○ボタンを押す。
③メニュー画面が開くので、デザインの書かれたパネルのいずれかに指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
④変更の確認メッセージが表示されるので、「はい」を選択する。

校章をデザインする

簡単な操作で、自分だけのオリジナルの校章をデザインすることができます。

〈デザインのしかた〉

① 校章ウインドウが開いた状態で、「ＦＲＥＥ」と書かれたパネルに指カーソルを合わせ、○ボタンを押す。
② 鉛筆カーソルがエディット画面に表示される。
③ △ボタンを押し、鉛筆の色をパレットから方向キーの左右で選ぶ。
④ 色を決めて、○ボタンを押しながら方向キーの上下左右を押すと、鉛筆でドットの絵が書けるようになる。
⑤ デザインを終えたら、スタートボタンを押します。
⑥ 終了の確認メッセージで「はい」を選び、続けて「保存する」を選ぶと、ＦＲＥＥパネルにそのデザインが表示されます。
⑦ そのデザインを校章に設定する場合は、指カーソルをそのデザインに合わせ○ボタンを押し、「設定する」を選択する。

〈便利機能一覧〉

鉛筆カーソルを移動する	方向キー
ドットを打つ	○ボタン
パレットから色を選ぶ	△ボタン
新しく色を作る	□ボタン
書いたドットを消す	×ボタン
塗り潰（つぶ）す	L2ボタン＋○ボタン

放送室

放送室では、ゲーム中のＢＧＭの変更をすることができます。





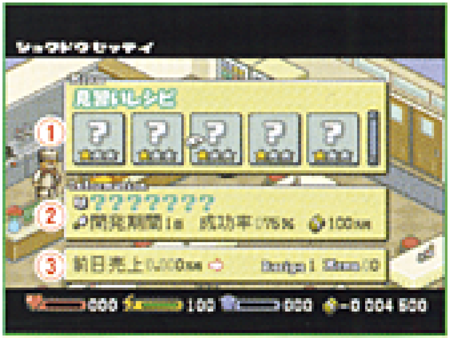
ＢＧＭの変更のしかた

①放送室に入る
②放送器材の前で○ボタンを押す。
③ＢＧＭ選択ウインドウが表示される。
④変更したいＢＧＭを選択する。

食堂



食堂は、学校の運営資金を得るのに、重要な役割を持っています。
また、食堂の料理メニューの豊富さは、校長への好感度にも影響を与えます。
但し、食堂をただ建てただけでは、何のメリットもありません。
生徒たちに人気の料理を出さなければ、食堂は無意味な存在です。
食堂のメニュー開発を積極的に行い、資金と好感度を増やしましょう。



メニュー開発のしかた

① 食堂に入る。
② メニューの縦看板の前で○ボタンを押す。
③ レシピウインドウが表示されるので、「？」マークのパネルを選択する。
④ 開発期間分の日にちが経過すると、料理の開発が終了する。

※メニューは、一度に一つしか開発できません。
※メニュー開発は必ずしも成功するとは限りません。はじめのうちは成功率の高い料理から開発するほうが良いでしょう。
※料理開発には、開発費が掛かります。

〈料理ウインドウの見かた〉
①レシピパネル　②メニュー情報　③食堂情報

温室



温室では、果物の栽培をすることができます。
育てた果物は、売却することで運営資金の一部にすることができます。

果物の栽培のしかた



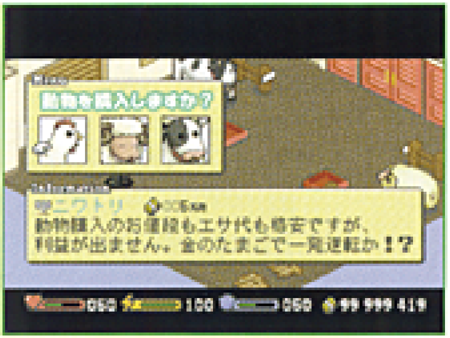
① 温室に入る。
② 立て札の前で○ボタンを押す。
③ 苗の購入ウインドウが開く。
④ 育てたい果物を購入する。
⑤ あとは、日にち経過ごとに様子を見に来て、成長具合をチェックする。
⑥ 果物がなっていたら、その苗の前で○ボタンを押すと、自動的に収穫できる。

＊果物は、苗床１列ごとに１種類育てることができます。
＊果物は、必ずすべて実るわけではなく、ときたま枯れてしまうことがあります。
　その場合は、枯れた植物の前で○ボタンを押し、刈り取りをします。

飼育施設



飼育施設では、動物を飼育し、その生産物を売却することで運営資金の一部とすることができます。



動物飼育のしかた

①飼育施設に入る。
②飼育する動物を購入する。
③エサ箱の前で〇ボタンを押し、エサを購入して与える。
④翌日、動物は「フン」と「生産物」を生産する。
⑤「フン」を回収する（ゴミと同じやりかたで）と、ゴミ箱ゲージのゴミが増加する。
⑥「生産物」を回収する（生産物の前で〇ボタンを押す）と、学校運営資金が増加する。

＊動物は、3種類まで同時に育てることができます。
＊毎日の生産量は、動物の体調（エサの量やフンの清掃で変化）によって増減します。

〈ご機嫌マーク〉

動物たちの状態は「ご機嫌マーク」によって示されます。



機嫌が良い状態



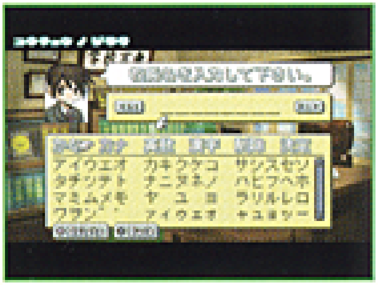
エサを欲している状態

①ご機嫌　：エサが十分に足りていて、きれいに清掃していると、ご機嫌マークになります。
②普通　　：何も表示されていないときは、特に不満が無い状態です。
③不満　　：エサ箱マークが表示されている時は、不満を持っていることを示します。
　　　　　　エサを与え、フンの清掃をしてあげましょう。

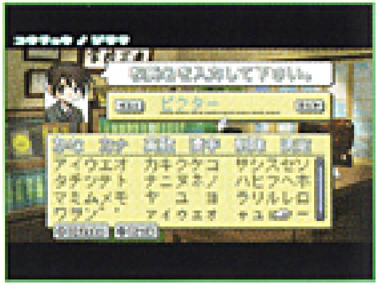
文字の入力のしかた

文字の入力のしかた

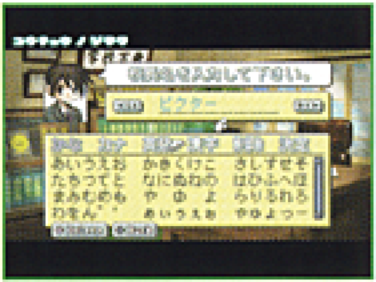
文字の入力は「校長の名前入力」「教頭先生の名前入力」「学校名の入力」などで使います。
文字の入力は以下の手順で行います。
ここでは、例として校長の名前を「ビクター太郎」と入力してみます。



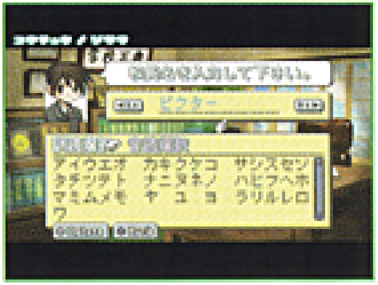
1 画面下の「カナ」を選ぶ



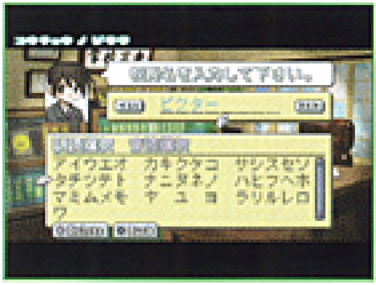
2 文字の中から「ビクター」を選ぶ



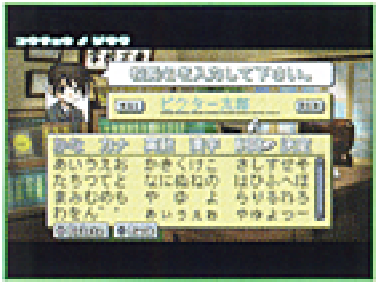
3 画面下の「漢字」を選ぶ



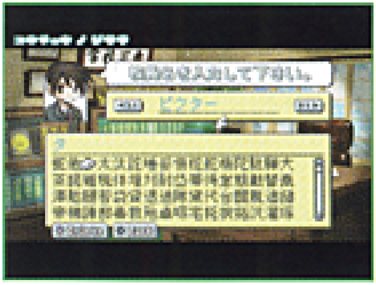
4 「音読選択」



5 文字の中から「タ」を選ぶ



7 同じように「郎」を選ぶ



6 「タ」で始まる漢字の中から「太」を選ぶ

8 ×ボタンを押した後「終了」を選ぶ

＊名前を入力するときの操作

カーソルを移動する	方向キー
決定する	○ボタン
「かな」「カナ」「英数」「漢字」の切り替えをする	□ボタン
文字を消す	×ボタン
カーソルをひとつ前の文字に移動する	L1ボタン
カーソルをひとつ先の文字に移動する	R1ボタン
文字入力を終了する	スタートボタン

ゲームのセーブ（保存）とロード（読込）

ゲームのセーブ（保存）とロード（読込）

ゲームの進行状態（ゲームデータ）の保存と読込のしかたを説明します。

保存の準備

① ゲームデータの保存には、別売りのメモリーカードが必要です。（このゲームでは、９ブロックを使用しますので、メモリーカードに９ブロックの空きが必要です。）
② このゲームでは、メモリーカード差込口１のみを使用しますので、保存や読み込みをする際には、必ずメモリーカード差込口１にメモリーカードを差してください。

保存のしかた

ゲームデータの保存は、「コウチョウ ノ ジタク」画面と、コミュニケーション画面で行います。

〈「コウチョウ ノ ジタク」画面での保存〉

① メモリーカード差込口１に９ブロック以上の空きがあるメモリーカードを差す。
② アイコンメニューから、「ゲームセーブ」アイコンを選択し、○ボタンを押す。
③ メモリーカードの状態を調べるメッセージの後、現在メモリーカードに保存されている情報が表示される。（はじめて保存する場合は「新規作成」と表示されます。）
④ その画面で○ボタンを押すと、保存が開始される。
⑤ 保存状態を示すゲージが100％まで伸びると、保存は終了する。

〈コミュニケーション画面での保存〉

① 校長室にあるタイムレコーダーの前で○ボタンを押す。
② あとは、「コウチョウ ノ ジタク」画面からの保存のしかたと同様。

読込のしかた

ゲームデータの読込は、タイトル画面と、「コウチョウ ノ ジタク」画面で行えます。

〈タイトル画面での読込〉

① あらかじめ「学校をつくろう!! 校長先生物語」のゲームデータが保存されているメモリーカードを、メモリーカード差込口１に差しておく。
② タイトル画面で「ＰＲＥＳＳ ＳＴＡＲＴ ＢＵＴＴＯＮ」点滅中にスタートボタンを押すと「はじめから」と「つづきから」を選択できるようになる。
③「つづきから」を選ぶとメモリーカードの状態を調べるメッセージの後、現在メモリーカードに保存されているデータの情報が表示される。
④ そのデータを読み込む場合は○ボタンを押す。
⑤ 読込状態を示すゲージが１００％まで伸びると読込が終了し、保存したところから再開できるようになる。

〈「コウチョウ ノ ジタク」画面での読込〉

① アイコンメニューから、「ゲームセーブ」アイコンを選択し、○ボタンを押す。
② あとは、タイトル画面からの読込のしかたと同様。

＊データの保存中や読込中には、メモリーカードの抜き差しはしないでください。